

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang mengutamakan pentingnya pendidikan untuk kemajuan masyarakatnya. Dengan adanya pendidikan ini maka manusia dapat bertahan dan bersaing di era modern seperti sekarang ini. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Bab 1 ayat 1 dikemukakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan yang dibentuk atau dirancang untuk memfasilitasi dan mengarahkan seseorang untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui proses pembelajaran di sekolah. Aspek yang paling menunjang dalam penyampaian pembelajaran adalah aspek metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan faktor eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas baik dari pengajar maupun peserta didik.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, akan mampu membentuk karakter peserta didik yang kuat dan kokoh untuk menghadapi tantangan di masa depan. Agar tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik maka diperlukan sinergitas komponen-komponen yang terkait, antara lain: kurikulum, metode pembelajaran, sistem, dan media pembelajaran yang representatif. Di era globalisasi yang modern ini banyak sekali tercipta media pembelajaran yang beraneka ragam yang berguna untuk mengembangkan dan memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam sebuah strategi pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ibrahim, dkk). Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini dapat berupa alat-alat grafis, visual, elektronik, dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik mudah menerima atau memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, Sudjana dan Rivai (2013: 2) menyampaikan bahwa manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga. 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dll.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas X IPS 1 guru sudah menggunakan kurikulum 2013 yang sesuai dengan peraturan pemerintah. Selain itu di SMA Islam 1 Surakarta juga mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai sebagai media pembelajaran, diantaranya LCD Proyektor dan speaker aktif. Tetapi, cara guru menyampaikan materi pada peserta didik belum memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan sekolah dengan maksimal. Seharusnya dengan sarana dan prasarana yang ada didalam kelas guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar, tetapi kenyataannya guru masih sering menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang kurang kreatif adalah salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Setelah di observasi lebih lanjut ternyata cara guru menyampaikan materi sangat membosankan, monoton, dan kurang menarik. Hal ini mengakibatkan peserta didik banyak yang tidak memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran melainkan peserta didik lebih memilih bercerita sendiri dengan temannya dan tidur di kelas.

Melihat masalah yang disampaikan diatas, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengembalikan perhatian dan semangat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Hal ini sebagai upaya penyeimbangan terhadap generasi sekarang yang tergolong sebagai generasi digital native, dimana generasi sekarang lebih nyaman menggunakan peralatan digital.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media audiovisual. Video merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang cukup terkenal di kalangan generasi digital native. Menurut Koumi (dalam Harmadi, dkk) video dapat merangsang keinginan belajar dan memberi motivasi untuk keberhasilan belajar. Hal ini membuat video menjadi pilihan sebagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Video yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah *videoscribe*. Menurut Joyce dan B. White dalam Wulandari (2016: 63) "*Sparkol videoscribe is a great for creating short whiteboard style animations to explain certain concept, either by instructor or student*", yang dapat diartikan bahwa *videoscribe* adalah *software* yang menciptakan animasi gaya papan tulis singkat untuk menjelaskan konsep tertentu baik dibuat oleh instruktur (guru) dan siswa.

Videoscribe merupakan salah satu media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar mati yang disusun menjadi satu video utuh. *Videoscribe* ini memiliki karakteristik yang unik sehingga mampu menyajikan konten pembelajaran yang memadukan gambar, suara, grafis, dan desain yang dapat menarik perhatian siswa. Dalam pembuatan *videoscribe* ini dapat

dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet. Pengguna hanya perlu men-download software dan di instal pada PC yang dimiliki.

Menurut Arsyad (2011: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangkaian kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting bagi siswa untuk menumbuhkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Islam 1 Surakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah karena siswa merasa bosan terhadap cara guru menyampaikan materi pembelajaran.
2. Media berupa buku cetak dan LKS yang kurang diminati oleh siswa.
3. Kurang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran ekonomi karena guru masih menggunakan metode *konvensional*.
4. Sarana dan prasarana yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal.
5. Belum pernah diterapkannya media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan beberapa hal penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *videoscribe*
2. Materi pelajaran yang akan dikembangkan adalah Konsep Dasar Ilmu Ekonomi kelas X Semester 1

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi kelas X di SMA Islam 1 Surakarta?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan siswa kelas X di SMA Islam 1 Surakarta?
3. Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi kelas X di SMA Islam 1 Surakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan peneliti yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui pengembanagn media pembelajarn berbasis *videoscribe* pada materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi kelas X di SMA Islam 1 Surakarta.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan siswa kelas X di SMA Islam 1 Surakarta.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi kelas X di SMA Islam 1 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran yang digunakan tidak membosankan.
- b. Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu mengembalikan semangat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini sebagai pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* di SMA Islam 1 Surakarta.